Drean Commodore 64C

COMPUTADORA PERSONAL

guía introductoria



Una guía rápida para cargar y ejecutar programas en la Computadora Personal más vendida del mundo.

guía introductoria a la Drean Commodore 64C

Una guía rápida para cargar y ejecutar programas en la Computadora Personal más vendida del mundo.

Tabla de contenidos

sí, usted puede con la Drean Commodore 64C

La computadora personal Drean Commodore 64C es un sistema de procesamiento de la información poderoso, sofisticado y fácil de utilizar. Con la 64C Ud. puede procesar prácticamente cualquier clase de información –comercial, personal, educativa, recreativa, científica, financiera, y más aún–. Y con la 64C Ud. puede presentar esta información en prácticamente cualquier forma –palabras, números, gráficos y sonidos.

Con este amplio rango de posibilidades disponibles en la 64C Ud. puede realizar:

Procesamiento de palabra

- Escribir un texto.
- Realizar cambios o corregir faltas electrónicamente.
- Imprimir una copia final perfecta.
- Crear cartas tipo y listas de envío de correspondencia.
- Almacenar todo su material en archivos electrónicos.
- Recuperar información con la opresión de unas pocas teclas.

Comercial

- Generar y mantener hojas de cálculo.
- Generar y mantener presupuestos y cuentas.
- Crear suposición "que hacer si".
- Realizar análisis estadísticos complejos.
- Calcular electrónicamente impuestos personales y comerciales.
- Imprimir automáticamente resultados impositivos.
- Controlar el estado de sus inversiones.
- Crear y mantener libro mayor, estado del "debe y haber"
- Generar gráficos en color e imprimirlos en base a sus datos numéricos.

Bases de datos y manejos de archivo

- Crear sus propios archivos y bases de datos.
- Almacenar y controlar cartas, documentos, datos numéricos estadísticos y financieros.
- Crear y mantener inventarios.
- Llevar el estado de colecciones valiosas (vinos, estampillas, monedas, discos, libros, etc.).
- Crear y actualizar reportes de estado.
- Archivo – ¡aun crear su propio libro de cocina!

Telecomunicaciones

- Verificar las actividades del mercado financiero.
- Consultar listas de vuelo.
- Realizar transacciones bancarias.
- Ordenar mercaderías.
- Consultar servicios de información –como Quantum Link, The Source, Delphi, Compuserve, Dow Jones, The New York Times– para información detallada de prácticamente cualquier tópico.

- Consultar enciclopedias electrónicamente.
- Enviar y recibir mensajes personales y otros tipos de información a través de miles de boletines de computación.
- Recibir noticias en su televisor o monitor.

Educación

- Mejorar su aprendizaje o tomar cursos por placer con la Universidad Electrónica.
- Estudiar matemáticas, ciencias, idiomas, música y otras materias a nivel primario y secundario.
- Utilizar lápices ópticos, tabletas de dibujo y sintetizadores de voz.
- Visitar las estrellas a través de su propio planetario.
- Aprender como programar en lenguajes como BASIC, C, COBOL, COMAL, FORTH, FORTRAN, LOGO, PASCAL, PILOT, y aun en lenguaje de máquina.
- Controlar la velocidad de aprendizaje –ir tan rápido o tan despacio como Ud. quiera.

Entretenimiento

- Jugar centenares de juegos de acción y juegos de mente.
- Crear e imprimir diseños y cuadros en 16 vibrantes colores.
- Crear y ejecutar música con el sintetizador de sonidos versátil de tres voces y seis octavas de la 64C.
- Realizar todo ésto en el confort de su hogar –Ud. nunca tendrá que esperar en línea o pagar el estacionamiento de su automóvil.

Interconexionado con otros equipos

- Ud. podrá conectar su 64C a impresoras, unidades de disco, grabadores de cinta, modems de comunicaciones, monitores de video, televisores, equipos stéreos, grabadores de video, joysticks, paleta, teléfonos, lápices ópticos, tabletas de dibujo, teclados numéricos, sintetizadores musicales, equipos científicos, . . .
- Controlar sus artefactos domésticos.
- Controlar –incluso– ¡su robot sirviente!

PARA REALIZAR TODAS ESTAS ACTIVIDADES UD. PUEDE UTILIZAR LA 64C DE DOS FORMAS:

- Ud. puede elegir de una gran cantidad de programas (software) preparados, disponibles en cartuchos, discos o cassettes.
- Crear y ejecutar sus propios programas.

Cualquiera sea su nivel de experiencia previa, Ud. encontrará que con la información de este folleto podrá comenzar a utilizar su 64C fácil y rápidamente.

que necesita para iniciarse

Si Ud. aún no conectó su equipo, siga las instrucciones dadas en la GUIA RAPIDA DE CONEXION, que se encuentra embalada en la caja de la computadora.

Lo que necesita:

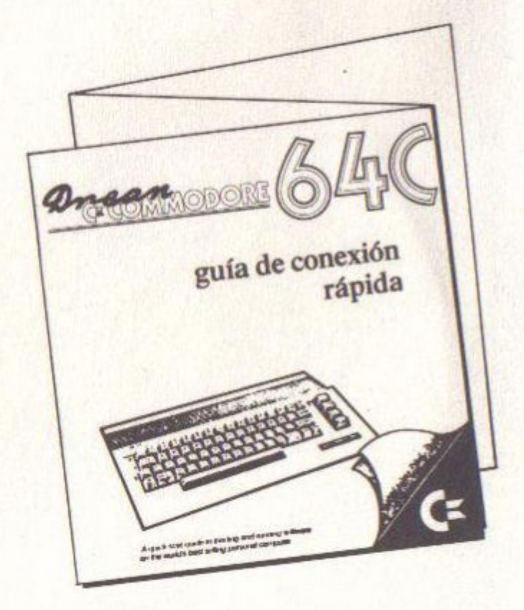
Aquí está lo que Ud. necesita para iniciarse en la computación con su Drean Commodore 64C.

- El teclado de la computadora, que le permite teclear información y enviarla a la computadora.
- Un televisor o un monitor de video, que le permite ver lo que la computadora está realizando.

Ud. puede conectar equipos adicionales (frecuentemente llamado equipo periférico o simplemente periféricos) a su 64C. Por ejemplo, con una unidad de disco o un grabador de cassette, Ud. puede resguardar su trabajo. Con una impresora Ud. puede realizar una copia en papel de su trabajo.







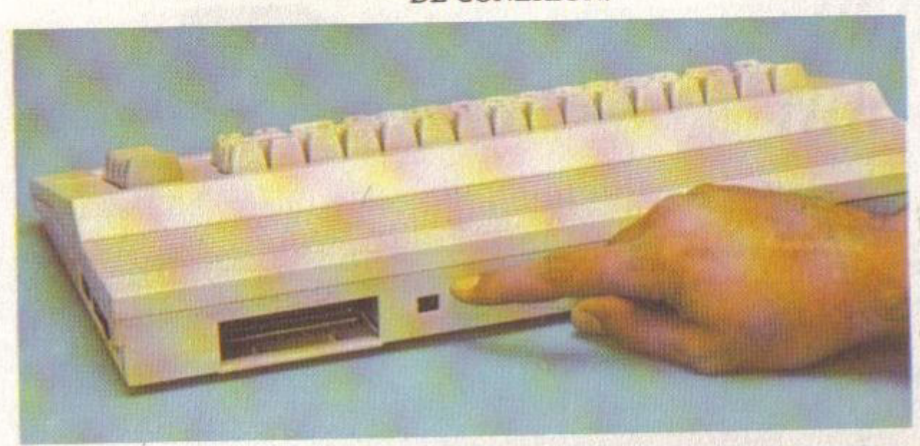
Si usted aún no ha conectado su equipo, siga las instrucciones dadas en la GUIA DE CONEXION RAPIDA que está incluida dentro de la caja.

conectando la computadora por primera vez

– Si Ud. utiliza un televisor.

1. ASEGURESE QUE HA CONECTADO ADECUADAMENTE LA COMPUTADORA AL RECEPTOR DE TELEVISION.

Siga las instrcciones de la GUIA RAPIDA DE CONEXION.



2. POSICIONE EL SELECTOR DE CANAL QUE SE ENCUENTRA EN LA PARTE POSTERIOR DE LA COMPUTADORA.

Coloque dicho selector (rotulado L-H) a canal 3 ó 4, según el que no sea utilizado en su área.

3. ENCIENDA EL TELEVISOR.

4. ENCIENDA LA COMPUTADORA.

Se encenderá la luz roja ENC. en la parte superior izquierda de la computadora, y la presentación inicial aparecerá en la pantalla.

– Si usted utiliza un monitor.

1. ASEGURESE QUE HA CONECTADO ADECUADAMENTE LA COMPUTADORA AL MONITOR.

Siga las instrucciones de la GUIA RAPIDA DE CONEXION.

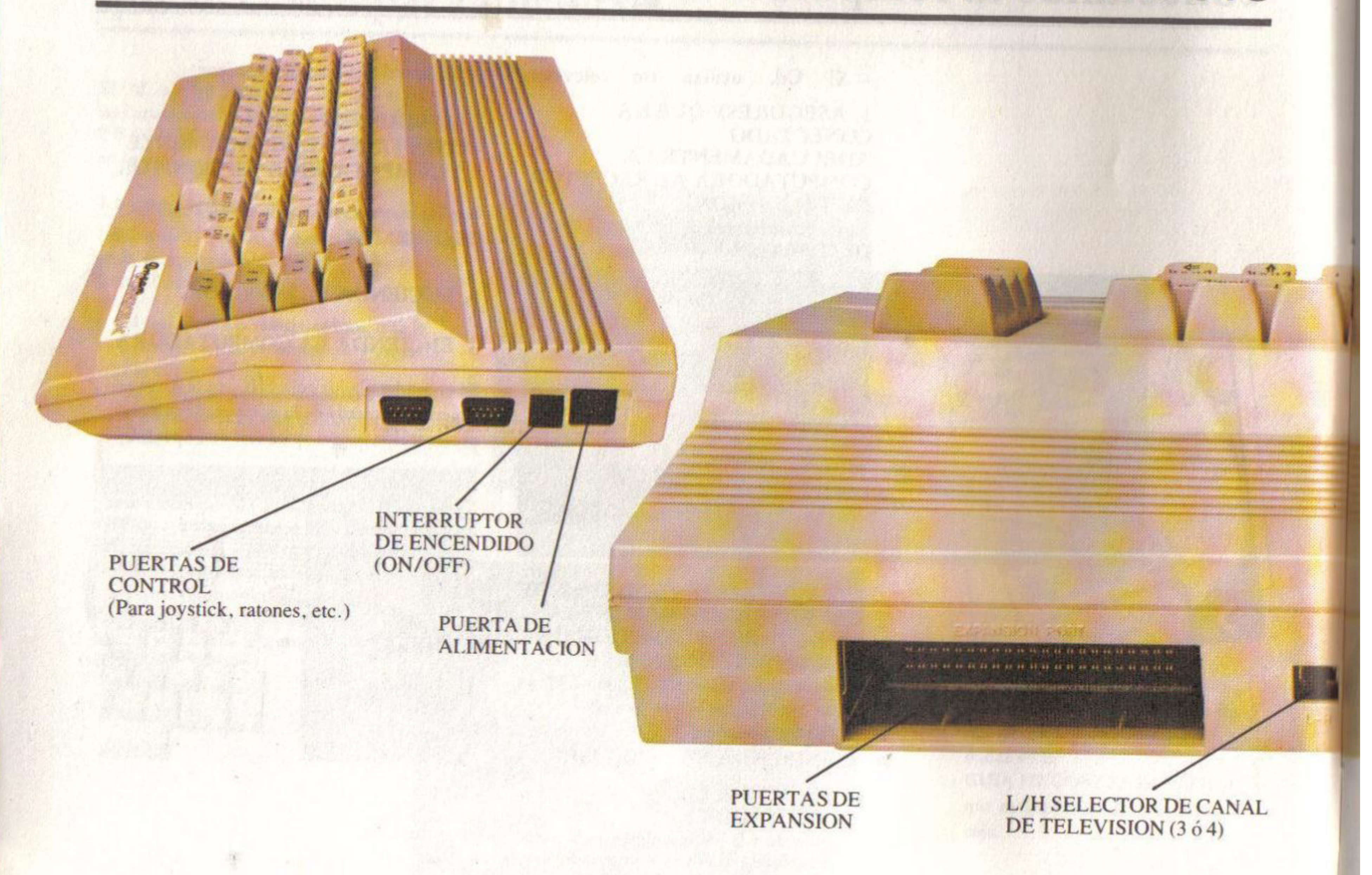
2. ENCIENDA EL MONITOR.

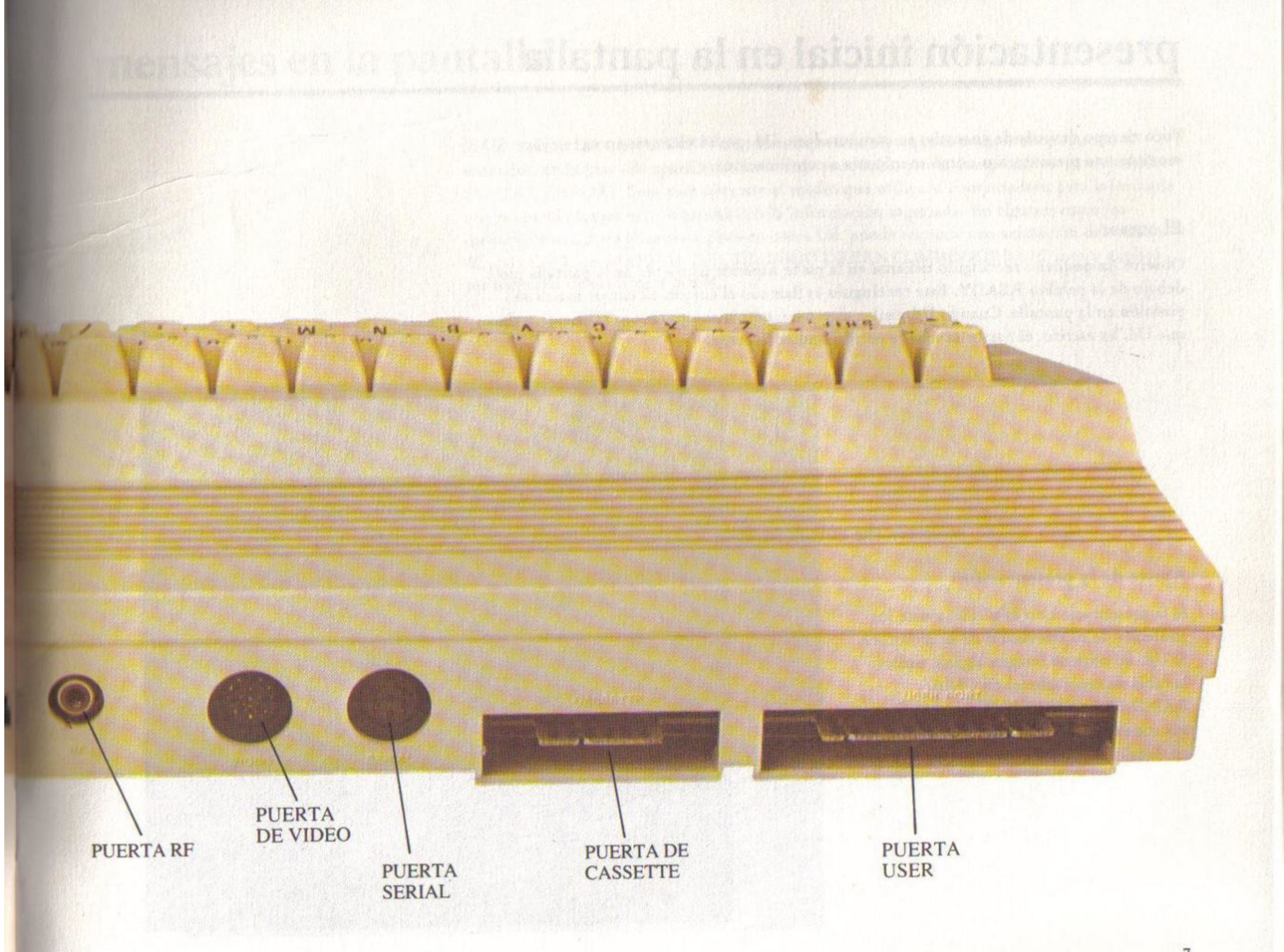
3. ENCIENDA LA COMPUTADORA.

Se encenderá la luz roja ENC. en la parte superior izquierda de la computadora,y la presentación inicial aparecerá en la pantalla.



puertas de entrada - salida de la Drean Commodore 64C




PUERTA RF
PUERTA DE VIDEO
PUERTA SERIAL
PUERTA DE CASSETTE
PUERTA USER

presentación inicial en la pantalla

Poco tiempo después de encender su computadora, Ud. podrá observar en su televisor o monitor una presentación como se muestra a continuación:

El cursor

Observe un pequeño rectángulo titilante en la parte superior izquierda de la pantalla justo debajo de la palabra READY. Este rectángulo es llamado el cursor. El cursor marca su posición en la pantalla. Cuando Ud. teclea algo o cuando la computadora responde a algo que Ud. ha escrito, el cursor se mueve correspondientemente.

—— the cursor ——>

Ajuste de la presentación

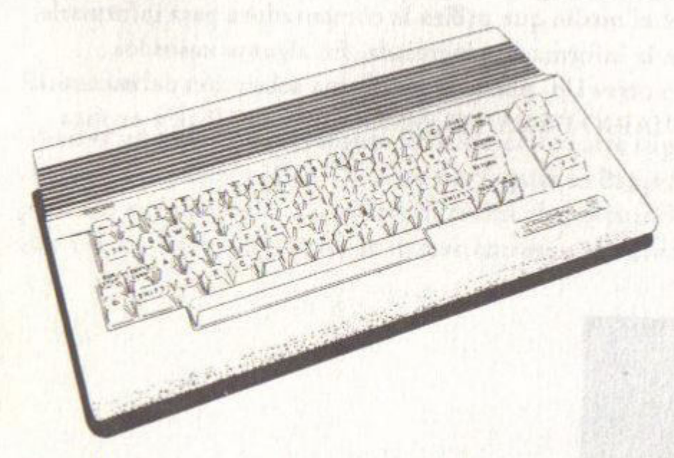
Si la presentación no es nítida, ajuste los controles de su televisor o de su monitor. Si Ud. no obtiene imagen alguna, utilice la tabla de reparaciones en GUIA RAPIDA DE CONEXION, para verificar sus conexiones.

mensajes en la pantalla

Si Ud. oprime la tecla RETURN sin haber ingresado algo que la computadora pueda entender, en la pantalla aparecerá un mensaje producido por la computadora (por ejemplo: SYNTAX ERROR). Esos mensajes son el medio que utiliza la computadora para informarle que no puede tomar acción alguna con la información ingresada. En algunos casos los mensajes son autoexplicativos, pero en otros Ud. puede requerir una aclaración del mismo. El apéndice L del MANUAL DEL USUARIO DREAN COMMODORE 64C lista y explica los mensajes de error para la 64C.

desplazándose en la pantalla

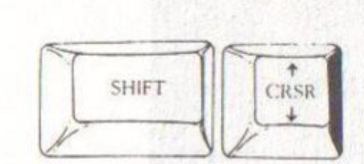
Ud. puede moverse en la pantalla, moviendo el cursor. Para hacer esto, puede utilizar dos teclas marcadas con flechas ubicadas en la parte derecha de la fila inferior del teclado.

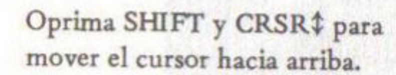


Para desplazarse más de un espacio no debe oprimirse las teclas del cursor más de una vez. Simplemente mantenga la tecla oprimida y el cursor continuará moviéndose hasta alcanzar la posición que Ud. quiera. Recuerde mantener oprimida la tecla SHIFT al mismo tiempo que esté moviéndose hacia arriba o hacia la izquierda.

Así operan las teclas del cursor:

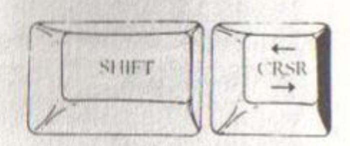
Oprima CRSR↕ para mover el cursor hacia abajo.




Oprima SHIFT y CRSR↕ para mover el cursor hacia arriba.



Oprima CRSR↔ para mover el cursor hacia la derecha.



Oprima SHIFT y CRSR↔ para mover el cursor hacia la izquierda.

probando su nueva Drean Commodore 64C

Aquí tiene un simple programa que le permitirá comprobar las prestaciones de la 64C sin conocimientos previos de programación BASIC o lenguaje de máquina.

Primero mantenga oprimida la tecla SHIFT y presione la tecla CLR HOME. Esto "limpia" (borra) la pantalla. Luego teclee las siguientes líneas exactamente como aparecen. Oprima la tecla RETURN luego de cada línea.

```
0 INPUT"PLEASE TYPE YOUR NAME AND PRES
 RETURN";A$
0 PRINT"HELLO ";A$
0 PRINT"GREETINGS FROM YOUR NEW COMMOD
E 64C COMPUTER"
```

Los números al comienzo de cada línea le informan a la computadora que Ud. está ingresando un programa. Oprimiendo la tecla RETURN luego de escribir cada línea le indica a la computadora que almacene esa línea (es decir que la guarde en la memoria de la computadora).

Luego que culminó de teclear la línea 30 y oprimió la tecla RETURN para la misma, utilice las teclas SHIFT y CLR HOME para borrar nuevamente la pantalla. Luego escriba RUN y oprima RETURN, y siga las instrucciones de la computadora. Si se genera algún mensaje de error en la pantalla, probablemente ha cometido algún error de teclado. En tal caso borre la pantalla (SHIFT/CLR HOME) y recomience.

Existe una gran cantidad de programas preparados que Ud. puede utilizar sin más experiencia que la necesaria para el programa anterior. Luego de "cargar" uno de esos programas ("cargar" significa colocar el programa en la memoria de la computadora), ese programa lo guiará en las acciones a realizar. La sección en este folleto llamada **"Usando programas"** le indicará como "cargar" y "ejecutar" programas preparados.

Si Ud. está interesado en aprender cómo crear y ejecutar sus propios programas utilizando la 64C y el lenguaje de programación BASIC, lea el MANUAL DEL USUARIO DREAN COMMODORE 64C" –aprendiendo a programar en BASIC 2.0– que es el otro libro que viene embalado con su computadora.

sobre ram y rom

Ud. probablemente ha leído o escuchado los términos RAM (Random Access Memory o Memoria de acceso aleatorio) y ROM (Read Only Memory o Memoria de lectura solamente), utilizados en el lenguaje con computadoras. Estos términos están referidos a los dos tipos de memorias utilizados por la computadora en el procesamiento de información.

RAM es la memoria que Ud. puede utilizar y cambiar. Por ejemplo, Ud. puede utilizar RAM para ingresar un programa, y puede cambiar el programa mientras está en RAM. La 64C puede almacenar aproximadamente 64.000 símbolos (bytes) de su información en su RAM. Esta memoria puede ser utilizada directamente por Ud. y puede ser cambiada por Ud.

ROM es la memoria que puede ser utilizada solamente por la computadora para realizar y controlar sus actividades internas. La memoria ROM no puede ser cambiada por Ud., a pesar que hay métodos que puede utilizar para leer los valores almacenados en la ROM. Su 64C posee 20 K de ROM stándar.

La computadora lleva registro de cuántas RAM a utilizado y cuántas quedan libres. La computadora también verifica el contenido y estado de la ROM. De todo lo anterior se desprende que a menos que Ud. esté interesado en crear sus propios programas, no deberá preocuparse acerca de RAM y ROM.

Síntoma	Causa	Solución
Luz indicadora no encendida.	Computadora no encendida.	Cerciórese que la llave de encendio esté en la posición ON.
	Fuente de alimentación no conectada a la computadora.	Verifique el zócalo y cable.
	Fuente de alimentación no conectada a la red de alimentación.	Verifique tomacorrientes y enchufe.
	Fusible en mal estado	Reemplace fusible.
Sin imagen (monitor).	Monitor desconectado o apagado.	Verifique conexiones del monitor y llave de encendido.
Sin imagen (televisor).	Conexionado incorrecto.	Verifique conexionado del terminal de antena.
	Televisor desconectado y/o apagado.	Verifique conexiones y llave de encendido.
	Cable al televisor desconectado.	Verifique cables de conexión al televisor.
	Computadora y/o televisor en canal inadecuado.	Coloque la computadora en el mismo canal que el televisor (3 ó 4).
Presentación aleatoria en la pantalla con el cartucho colocado.	Cartucho no insertado adecuadamente.	Apaque la computadora e inserte el cartucho nuevamente.
Imagen sin color.	Controles de color no ajustados.	Ajuste los controles de color en el televisor o monitor.
Sonido con excesivo ruido de fondo.	Volumen muy alto.	Ajuste volumen.
Imagen correcta sin sonido.	Volumen muy bajo.	Ajuste volumen.
	Entrada de audio no conectada.	Conecte el cable de audio a la entrada de audio del monitor.
	Si se utiliza amplificador externo, conexiones o controles inadecuados.	Inserte el conector de sonido a la entrada AUX del amplificador y seleccione la entrada AUX.
Sonido correcto sin imagen.	Ver síntomas "sin imagen".	Ver síntomas "sin imagen".
Computadora "bloqueada" (cursor sin titilar).	Inadvertidamente la computadora recibió instrucciones de deshabilitar el teclado; o la impresora, unidad de cassette o disco están en el modo "oyente".	Oprima simultaneamente la tecla RUN/STOP y dos veces la tecla RESTORE, o resetee los periféricos encendiéndolos y apagándolos, o encienda y apague la computadora.
Imagen con símbolos desfigurados.	Sobrecalentamiento.	Desconecte la fuente de alimentación y permita su enfriamiento (facilite la circulación de aire alrededor de la misma).

NOTA: La electricidad estática generada por caminar sobre alfombras puede dañar la computadora y/o sus periféricos. Si esa condición existe, cerciórese de descargar su electricidad estática tocando un objeto de metal antes de tocar la computadora o sus periféricos.
Asimismo, sobretensiones pueden dañar el equipo de microcómputo o producir pérdidas o distorsiones de información. Ud. puede evitar esto instalando un económico dispositivo de sobretensión, disponible en las casas del ramo.

el teclado de la Drean Commodore 64C

El teclado de la 64C es, básicamente, un teclado de máquina de escribir con algunas teclas adicionales.

Ud. utilizará el teclado para informarle a la computadora lo que Ud. desea que la misma realice. Ud. también utiliza el teclado para contestar cualquier mensaje o pregunta que la computadora presente en la pantalla (estos mensajes o preguntas son generalmente llamados "avisos de pantallas" o simplemente avisos).

La mayor parte de las teclas de letras, números y símbolos en el teclado de la Drean Commodore 64C se asemejan y trabajan como las respectivas teclas de una máquina de escribir stándard. Adicionalmente, muchas de esas teclas pueden producir símbolos gráficos especiales, los que están indicados en la parte frontal de las teclas. Existen también, teclas especiales que permiten a la Drean Commodore 64C realizar muchas más funciones que las de una máquina de escribir. La figura del teclado muestra esas teclas especiales e indica como utilizarlas.

Para una descripción detallada de las teclas de función lea el MANUAL DEL USUARIO DREAN COMMODORE 64C.

Siéntase libre de experimentar con el teclado. Son pocos los riesgos de daños que pueden realizarse desde el teclado, y Ud. se beneficiará con la práctica.



modos de teclado

Modo Mayúsculas/gráficos

Modo Mayúsculas/minúsculas

El teclado de la 64C tiene dos modos de operación:

– Mayúsculas/gráficos.
– Mayúsculas/minúsculas.

Cuando Ud. enciende la computadora, el teclado se encuentra en el modo Mayúsculas/gráficos, lo que significa que cualquier cosa que Ud. escriba será interpretado en mayúsculas.

Para pasar de un modo a otro, Ud. debe oprimir simultáneamente las teclas SHIFT y COMMODORE C= . Si selecciona el modo Mayúsculas/minúsculas el teclado operará como si se tratara de una máquina de escribir convencional. Lo que Ud. escriba normalmente aparecerá en minúsculas, mientras que si desea mayúsculas deberá presionar la tecla SHIFT o bien retener SHIFT LOCK.

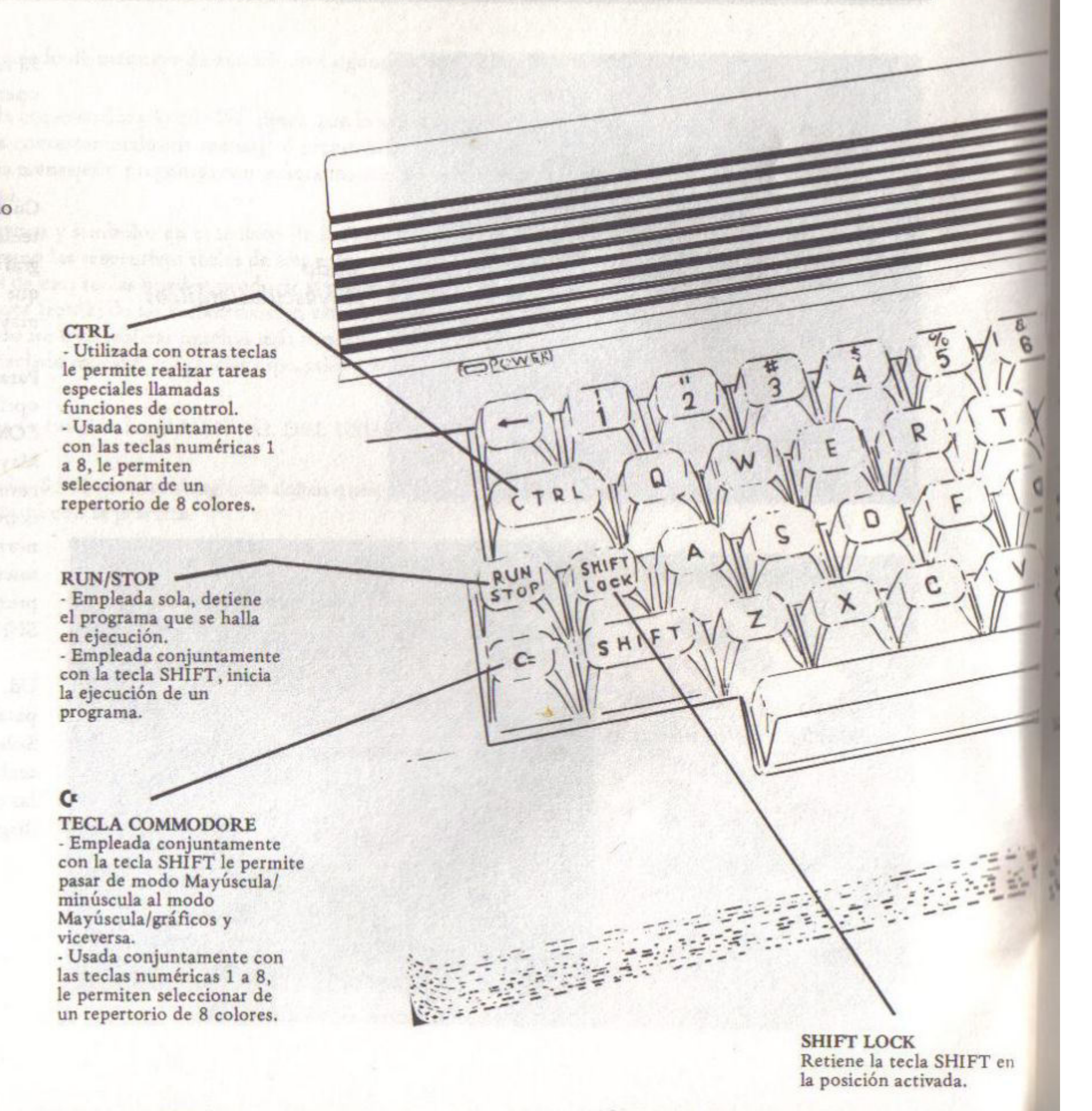
Ud. no debe ser un avanzado mecanógrafo para utilizar la computadora efectivamente. Solamente deberá conocer someramente el teclado, incluyendo la ubicación y función de las teclas especiales como se muestran en el diagrama del teclado.

diagrama del teclado de la Drean Commodore 64C

El teclado de la 64C es, básicamente, un teclado de máquina de escribir con algunas teclas adicionales. Ud. utilizará el teclado para informarle a la computadora lo que Ud. desea que la misma realice. Ud. también utiliza el teclado para contestar cualquier mensaje o pregunta que la computadora presente en la pantalla (estos mensajes o preguntas son generalmente llamados "avisos de pantallas" o simplemente avisos).

La mayor parte de las teclas de letras, números y símbolos en el teclado de la Drean Commodore 64C se asemejan y trabajan como las respectivas teclas de una máquina de escribir stándar. Adicionalmente, muchas de esas teclas pueden producir símbolos gráficos especiales, los que están indicados en la parte frontal de las teclas. Existen también, teclas especiales que permiten a la Drean Commodore 64C realizar muchas más funciones que las de una máquina de escribir. La figura del teclado muestra esas teclas especiales e indica cómo utilizarlas.

Para una descripción detallada de las teclas de función lea el MANUAL DEL USUARIO DREAN COMMODORE 64C.

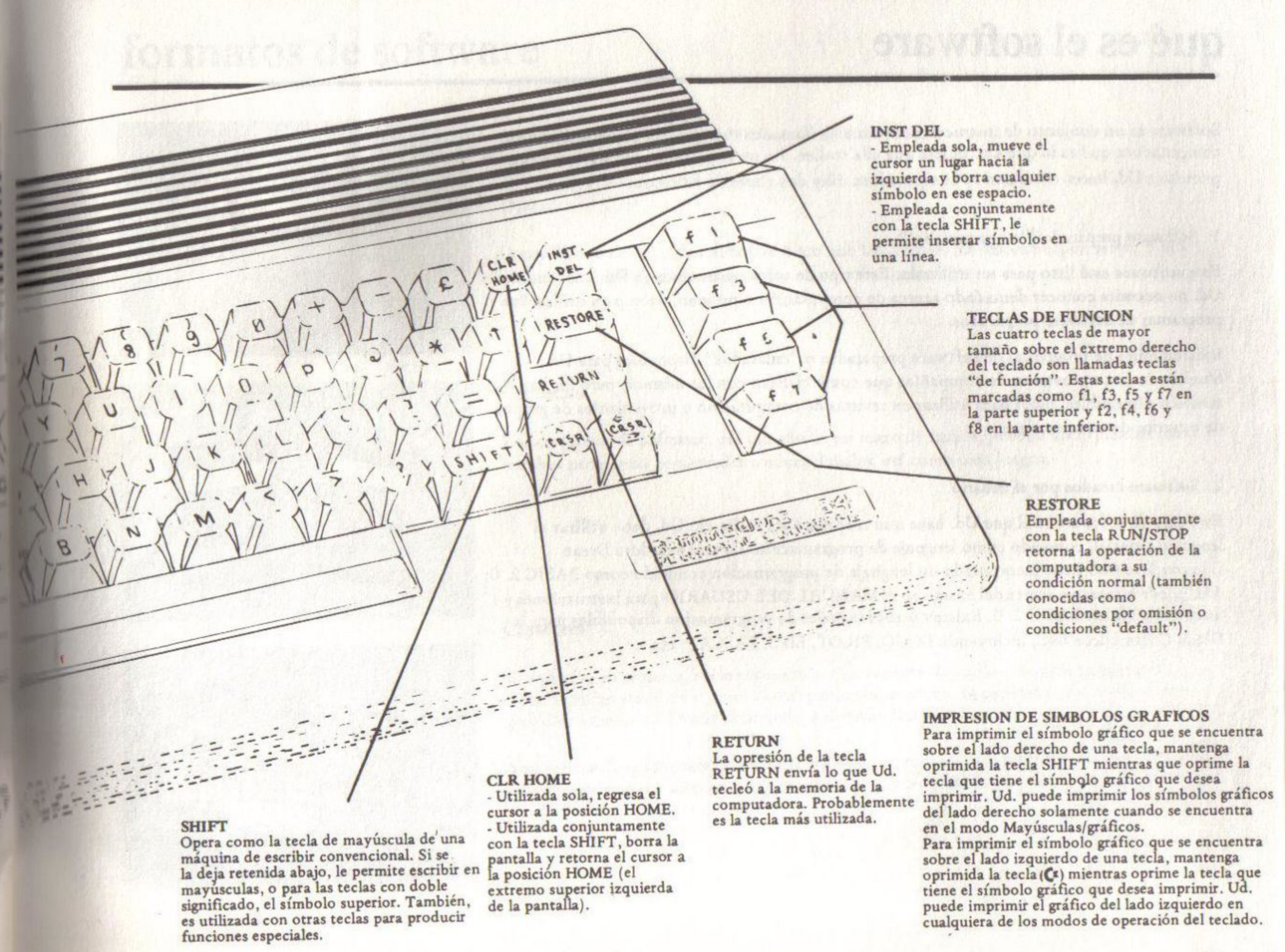


CTRL
- Utilizada con otras teclas le permite realizar tareas especiales llamadas funciones de control.
- Usada conjuntamente con las teclas numéricas 1 a 8, le permiten seleccionar de un repertorio de 8 colores.

RUN/STOP
- Empleada sola, detiene el programa que se halla en ejecución.
- Empleada conjuntamente con la tecla SHIFT, inicia la ejecución de un programa.

C=
TECLA COMMODORE
- Empleada conjuntamente con la tecla SHIFT le permite pasar de modo Mayúscula/minúscula al modo Mayúscula/gráficos y viceversa.
- Usada conjuntamente con las teclas numéricas 1 a 8, le permiten seleccionar de un repertorio de 8 colores.

SHIFT LOCK
Retiene la tecla SHIFT en la posición activada.



INST DEL
- Empleada sola, mueve el cursor un lugar hacia la izquierda y borra cualquier símbolo en ese espacio.
- Empleada conjuntamente con la tecla SHIFT, le permite insertar símbolos en una línea.

TECLAS DE FUNCION
Las cuatro teclas de mayor tamaño sobre el extremo derecho del teclado son llamadas teclas "de función". Estas teclas están marcadas como f1, f3, f5 y f7 en la parte superior y f2, f4, f6 y f8 en la parte inferior.

RESTORE
Empleada conjuntamente con la tecla RUN/STOP retorna la operación de la computadora a su condición normal (también conocidas como condiciones por omisión o condiciones "default").

SHIFT
Opera como la tecla de mayúscula de una máquina de escribir convencional. Si se la deja retenida abajo, le permite escribir en mayúsculas, o para las teclas con doble significado, el símbolo superior. También, es utilizada con otras teclas para producir funciones especiales.

CLR HOME
- Utilizada sola, regresa el cursor a la posición HOME.
- Utilizada conjuntamente con la tecla SHIFT, borra la pantalla y retorna el cursor a la posición HOME (el extremo superior izquierda de la pantalla).

RETURN
La opresión de la tecla RETURN envía lo que Ud. tecleó a la memoria de la computadora. Probablemente es la tecla más utilizada.

IMPRESION DE SIMBOLOS GRAFICOS
Para imprimir el símbolo gráfico que se encuentra sobre el lado derecho de una tecla, mantenga oprimida la tecla SHIFT mientras que oprime la tecla que tiene el símbolo gráfico que desea imprimir. Ud. puede imprimir los símbolos gráficos del lado derecho solamente cuando se encuentra en el modo Mayúsculas/gráficos.
Para imprimir el símbolo gráfico que se encuentra sobre el lado izquierdo de una tecla, mantenga oprimida la tecla (C=) mientras oprime la tecla que tiene el símbolo gráfico que desea imprimir. Ud. puede imprimir el gráfico del lado izquierdo en cualquiera de los modos de operación del teclado.

qué es el software

Software es un conjunto de instrucciones (también llamados "programas") que le dice a su computadora qué es lo que Ud. quiere que ella realice. En otras palabras, software es lo que le permite a Ud. hacer cosas con su computadora. Hay dos clases de software:

1. Software preparado ("empaquetado")

Este software está listo para ser utilizado. Este tipo de software es también llamado "enlatado". Ud. no necesita conocer demasiado acerca de computación o programación para utilizar los programas de software preparados.

Existen miles de programas de software preparados o "enlatados" disponbles para Ud. Muchos de éstos provienen de compañías que comercializan con los mismos, pero los hay también disponibles, listos para utilizar en revistas de computación o provenientes de grupos de usuarios de computadoras.

2. Software creados por el usuario

Este tipo de software es el que Ud. hace a su medida. Para realizarlo Ud. debe utilizar el lenguaje especial, conocido como lenguaje de programación. La computadora Drean Commodore 64C tiene incorporado un lenguaje de programación conocido como BASIC 2. 0; Ud. puede asesorarse acerca del mismo en el MANUAL DEL USUARIO para instrucciones y programación en BASIC 2. 0. Existen otros lenguajes de programación disponibles para la Drean Commodore 64C, incluyendo LOGO, PILOT, LIPS, PASCAL, etc.

formatos de software



El software puede proveerse en tres formatos distintos:

Disco

Dependiendo del tipo de unidad de disco que Ud. utilice, los discos pueden ser de 5 1/4 pulgadas o 3 1/2 pulgadas encerradas en un sobre protector.



Cartucho

Los cartuchos de software, del tamaño de un mazo de naipes, pueden ser utilizados para muchos programas comerciales o educacionales, así como para juegos.



Cassettes

El software en cassette, suele proveerse en un cassette de audio normal que contiene o bien cinta de audio stándard o cinta digital para computadora. El cassette es utilizado con un grabador especial de Drean Commodore llamado Dattaset.

Aparte de utilizar software preparado en discos, cartuchos o cassettes, Ud. puede realizar sus propios programas y almacenarlos en discos o cassettes. Habitualmente no es posible almacenarlos en cartuchos.

que encuentra en un paquete de Software

La parte principal de un paquete de software consiste de un programa de computación que está incluido en un disco, cartucho o cassette. El paquete habitualmente, incluye instrucciones impresas que le indican cosas tales como: qué hace el programa, cómo cargarlo y ejecutarlo, cómo ingresar información y cómo aparece la salida del mismo.

La cantidad de instrucciones provistas en el paquete de software habitualmente depende de cuántas cosas el programa pueda hacer. Estas instrucciones pueden caber en una página o pueden necesitar un manual completo.



como cargar y ejecutar programas

Para utilizar un paquete de software, Ud. debe hacer dos cosas:

1. Ud. debe volcar ese programa en la memoria de su Drean Commodore 64C. Esto se llama "cargar" el programa. En algunos casos, Ud. carga el programa por medio del comando LOAD, como se explica en las siguientes páginas. En otros casos el programa se carga automáticamente.

2. Ud. debe informarle a la computadora que ejecute las instrucciones contenidas en el programa. Esto se llama "ejecutar" el programa. En algunos casos, Ud. ejecuta el programa empleando el comando RUN. En otros casos, el programa no solamente se carga sino que también se ejecuta automáticamente.

Los próximos puntos le indican cómo cargar y ejecutar programas que se encuentran en discos, cartuchos y cassettes

carga y ejecución de software provisto en discos

Este es el procedimiento para cargar programas preparados en discos o programas escritos por Ud. mismo:



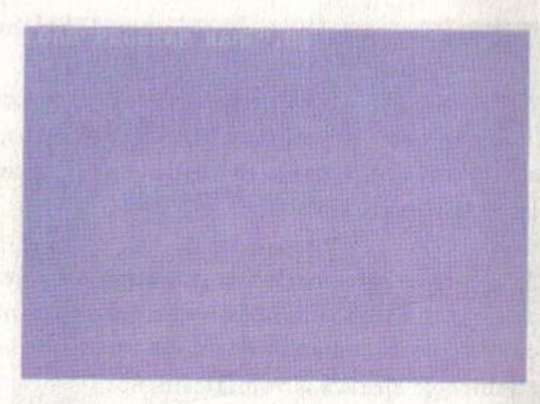
1. INSERTE EL DISCO EN LA UNIDAD DE DISCO

Cerciórese que el disco ingresa completamente, pero no lo fuerce.



2. BAJE LA TAPA FRONTAL DE LA UNIDAD DE DISCO

(algunas unidades pueden tener una pequeña puerta en lugar de tapa).



3. ESCRIBA

LOAD"NOMBRE DEL PROGRAMA", 8

Aquí, las palabras NOMBRE DEL PROGRAMA deberán ser reemplazadas por el nombre del programa preparado que Ud. está utilizando. Observe que debe encerrar el nombre del programa entre comillas. El número 8 le indica a la computadora que Ud. está cargando un programa de disco.



4. OPRIMA LA TECLA RETURN

La luz de actividad de la unidad de disco deberá encenderse, y en la pantalla deberá aparecer el siguiente mensaje:

SEARCHING FOR PROGRAM
NAME
LOADING

Esto indica que está buscando en el disco el programa mencionado y luego que lo está cargando.
Luego de un corto lapso en la pantalla aparecerá el mensaje:
READY.



5. ESCRIBA:

RUN

6. OPRIMA LA TECLA RETURN.

En algunos casos el software preparado en discos flexibles puede tener una forma especial de ingresar el comando LOAD. También, algunos programas comerciales, pueden tener el comando RUN incorporado dentro de los mismos. Repase cuidadosamente las instrucciones del software, especialmente, si tiene algún problema.

carga de programas en cartuchos



PRECAUCION, UD. DEBE APAGAR SU COMPUTADORA DREAN COMMODORE 64C PREVIAMENTE A INSERTAR O RETIRAR UN CARTUCHO. SI NO LO HACE, PUEDE DETERIORAR EL CARTUCHO Y LA COMPUTADORA.





Siga los siguientes pasos para cargar programas en cartucho:

1. **DESCONECTE LA COMPUTADORA**
Oprima el interruptor ON/OFF al costado derecho de la computadora. La pantalla de su monitor o televisor deberá oscurecerse.

2. **INSERTE EL CARTUCHO EN LA PUERTA DE CARTUCHOS.**
La puerta del cartucho es la primera del lado derecho en la parte posterior izquierda (vista desde atrás). Esta puerta acepta el cartucho de una sola forma –con el título hacia arriba–. Inserte el cartucho firmemente, pero no lo fuerce.

3. **ENCIENDA SU DREAN COMMODORE 64C**
Esto es todo lo que debe hacer. Su cartucho se cargará automáticamente a partir de aquí. Ud. no debe utilizar el comando LOAD, y usualmente no necesitará el comando RUN. Para utilizar el programa, siga las directivas impartidas en la pantalla o las que eventualmente acompañan al cartucho.

carga de programas desde cassette

Siga los siguientes pasos para cargar cassettes preparados:



1. INSERTE EL CONECTOR DEL DATASSETTE A LA PUERTA DE CASSETTES



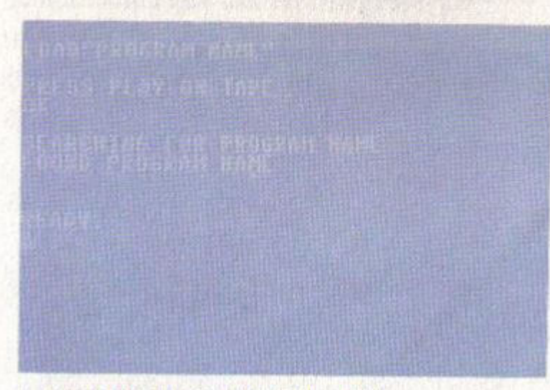
2. INSERTE EL CASSETTE EN EL DATASSETTE.

Rebobine la cinta si es necesario.



3. ESCRIBA:

LOAD "NOMBRE DEL PROGRAMA"
(RETURN)
En la pantalla aparecerá el siguiente mensaje:
PRESS PLAY ON TAPE
Luego de lo cual debe colocar en reproducción el grabador, oprimiendo la tecla PLAY del mismo. Posteriormente la computadora busca el programa.



4. ESPERE EL MENSAJE:

FOUND "NOMBRE DEL PROGRAMA"
Aquí, NOMBRE DEL PROGRAMA, representa el nombre del paquete de software que Ud. está utilizando.



5. OPRIMA LA TECLA C=

El programa es CARGADO en la computadora. (Si por alguna razón Ud. decide detener la carga del programa, simplemente oprima la tecla RUN/STOP).

El programa luego comenzará a correr por sí mismo o aparecerán instrucciones en la pantalla que le indicarán qué hacer. Por ejemplo, algunos programas le indicarán que escriba RUN y que luego oprima RETURN para comenzar la actuación del mismo.

NOTA:

Muchos programas preparados en cassette tardan varios minutos en cargarse. Ud. reconocerá que la carga está completa cuando vea que el cursor titila nuevamente, o cuando aparezcan en la pantalla instrucciones indicativas de cómo utilizar el programa.

fuentes adicionales de información

Para mayor información acerca de cómo utilizar su Computadora DREAN COMMODORE 64C, lea los siguientes textos:

- MANUAL DEL USUARIO DREAN COMMODORE 64C.
- CURSO DE INTRODUCCION AL BASIC - partes I y II.

resumen de las funciones del teclado de la Drean Commodore 64C

Tecla(s)	Función
RETURN	Coloca la información (por ej.: una línea de programa en la memoria de la computadora).
SHIFT + CLR HOME	Limpia la pantalla.
↑ CRSR ↓	Mueve el cursor hacia abajo.
SHIFT + ↑ CRSR ↓	Mueve el cursor hacia arriba.
← CRSR →	Mueve el cursor hacia la derecha.
SHIFT + → CRSR ←	Mueve el cursor hacia la izquierda.
INST DEL	Borra símbolo(s)
SHIFT + DEL INST	Inserta símbolo(s).

Función	Tecla(s)
Detiene la ejecución de un programa.	RUN STOP
Detiene una impresión.	RUN STOP
Conmuta el modo de pantalla.	C= SHIFT
Retiene el modo mayúscula.	SHIFT LOCK
Carga y ejecuta un programa de cinta.	SHIFT RUN STOP
Cambia el color de un símbolo.	CTRL 1 to 8
Cambia el color de un símbolo.	C= 1 to 8

resumen de los comandos más utilizados en la Drean Commodore 64C

Función	Formato del comando
Carga de un programa desde disco	LOAD"NOMBRE DEL POGRAMA",8
Carga de un programa desde cassette	LOAD"NOMBRE DEL PROGRAMA"
Almacenado de un programa a disco	SAVE"NOMBRE DEL PROGRAMA",8
Almacenado de un programa a cassette	SAVE"NOMBRE DEL PROGRAMA"
Ejecución de un programa	RUN
Formación de un disco	OPEN 15,8,15:PRINT#15,"N:NOMBRE DEL DISCO,ID":CLOSE15
Presentación de las líneas de un programa	LIST
Cargar un directorio de archivos de un disco a la memoria de la computadora	LOAD"$",8
Presentación del directorio de un disco que ha sido cargado en la memoria de la computadora	LIST
Borrado de la memoria de la computadora	NEW

NOTA: Para más detalles de alguno de estos comandos, lea el apéndice C del Manual del Usuario de la DREAN COMMODORE 64C.

Drean COMMODORE

FABRICADO POR Drean SAN LUIS S.A.

GARANTIZADO POR Drean S.A.

ARDILA 568-4970

EL MATERIAL EXHIBIDO
ES SOLO PARA USO
EDUCATIVO, NO COMERCIAL


ENCICLOPEDIA DE
REFERENCIA | EDUCATIVA
RETRO TECNIA
PARA ENTENDER LA EVOLUCION DE LOS ORDENADORES A TRAVES DEL TIEMPO